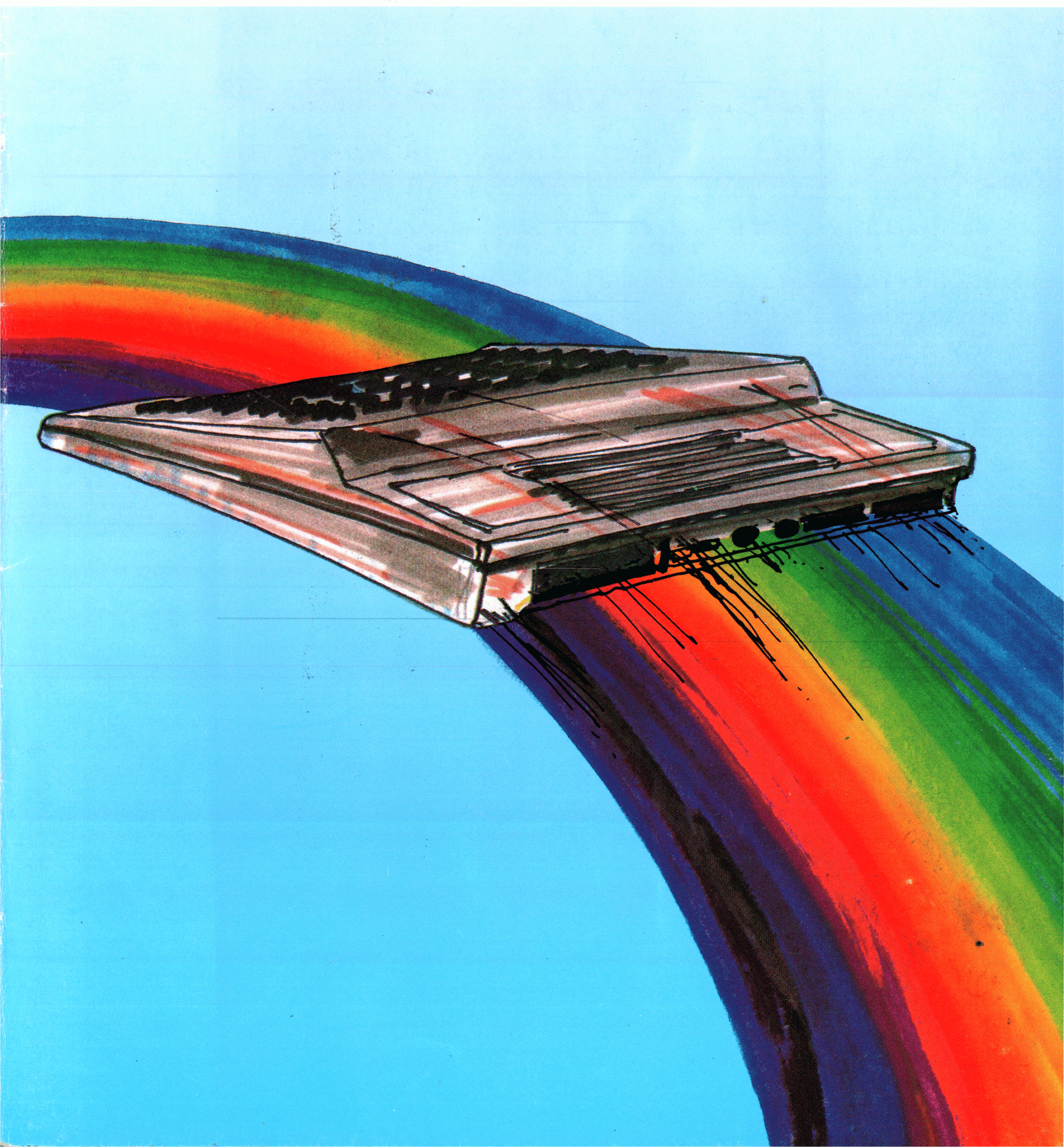
BMP

CLUB

For den kreative computer-bruger

Nr. 3 - Juli kvartal - 1990



BMP-Commodore Club

Udgiver:
BMP's Forlag
Lystrupvej 3
3330 Gørløse
tlf. 42 27 81 00
fax. 42 27 89 19
* Efter 1/9 :
BMP's Forlag
Industrivej 19
3320 Skævinge
tlf. 42 28 87 00
fax. 42 288 255

Chefredaktør:
Martin Petersen

Redaktør:
Erling Petersen

Medarbejdere:
Ulla Jørgensen
Catharina Bøgelund Hansen
Thomas Jørgensen
Linda Petersen
Michael Laursen

Tegninger m.m.:
Michael Hoffmeyer

Tryk og repro:
fbo-grafisk a/s,
Frederiksværk

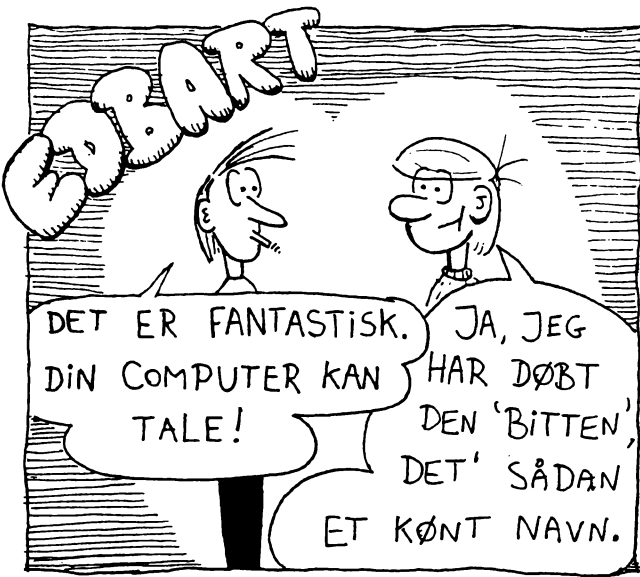
Teksten er sat i DSI=SYSTEM og udskrevet på en PANASONIC KX-P1124.

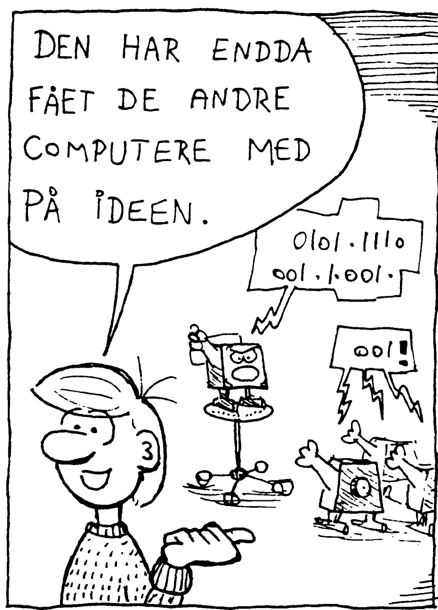
ISSN 0904-6496

INDHOLD

Materiale fra læserne:

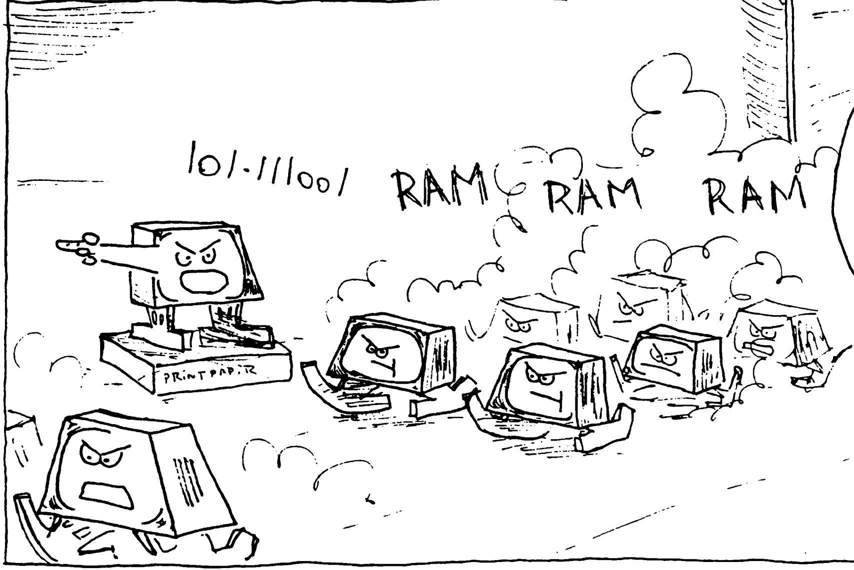
Vi tager med tak imod indsendt materiale fra læserne, men forbeholder os ret til at anvende det efter eget skøn og behov. Forlaget forbeholder sig endvidere ret til at offentliggøre og benytte indsendt materiale, herunder software, uden at skulle stå til ansvar over for indsenderen.


COBART
DET ER FANTASTISK. DIN COMPUTER KAN TALE!
JA, JEG HAR DØBT DEN 'BITTEN', DET' SÅDAN ET KØNT NAVN.


DEN HAR ENDDA FÅET DE ANDRE COMPUTERE MED PÅ IDEEN.
0101.1110 001.1.001.
001!


BEKYMRER DET DIG IKKE?
JOH...


...DE ER BEGYNDT AT ORGANISERE SIG.
DE KRÆVER GRATIS CHIPS TIL ALLE.


101.111001 RAM RAM RAM
PRINTPAPIR
MH 6'90

INDTASTNING

Nogle af programmerne her i bladet skal indtastes v.h.a. et særligt program: PROGRAM 1 (listet herunder). Dette for at lette indtastningen. Der er her tale om programmer med specielle inverterede tegn i (specielt mange inverterede plusser (+)). PROGRAM 1 skal indtastes og SAVEs på bånd eller diskette før du indtaster nogle af de andre programmer.

Når du skal til at indtaste et af programmerne i bladet, loader du først PROGRAM 1, starter det og begynder at indtaste det pågældende program. Her skal du være specielt opmærksom på de inverterede tegn. Det oftest forkeommende er et inverteret plus. Dette betyder blot, at du skal trykke på mellemrumstangenten på de steder, hvor det inverterede plus står. På denne måde kan du helt nøjagtigt se, hvor mange mellemrum, der skal være på et bestemt sted.

De øvrige inverterede tegn er mere specielle. Når du møder en stribe (eller et enkelt) af disse tegn, skal du trykke på F1. Herpå trykkes de taster, der står inverteret (i negativ) i udlistningen. Det er ikke de samme tegn, der kommer til at stå på skærmen, men derimod de styrekoder, der skal til, for at programmet kan fungere korrekt. Efter det sidste (eller eneste) inverterede tegn, trykker du F3, hvorefter du kan skrive normalt igen. Det er kun inden for anførselstegn ("), F1 og F3 har en funktion. Når du er færdig med at indtaste, kan du SAVE programmet normalt. Du behøver naturligvis ikke at have PROGRAM 1 i computeren for at kunne bruge det egentlige program bagefter.

Alle udlistninger er afprøvet før trykning. Skulle du alligevel finde en fejl i ét af programmerne, må du meget gerne meddele os herom. Hvis du vil undgå alle problemer med indtastning kan du købe et bånd eller en diskette med de færdige programmer ved at indsætte kr. 48,- på giro 1 90 62 59 eller ved at sende dem på en crosset check til BMP-Klubben. Ekspeditionstiden er ca. en uge. På båndet/disken er alle C64-programmer, der hidtil har været vist i BMP-Bladet.

"Program 1"

```
10 READQ:IFQ>-1THENZ=Z+Q:POKE49152+F,Q:F=F+1:GOTO10
15 IFZ<>19895THENPRINT"INDTASTNINGSFEJL":STOP
20 SYS49152:NEW
30 DATA 120,169,17,141,20,3,169,192,141,21,3,169,0,133,2,88,96,165,197,205,19
31 DATA 3,240,11,141,19,3,201,4,240,7,166,2,208,28,76,49,234,165,212,240,82
32 DATA 169,1,133,2,169,0,141,32,208,169,1,133,198,169,20,141,119,2,76,49,234
33 DATA 201,5,208,12,169,0,133,2,169,14,141,32,208,76,51,192,133,255,169,1,133
34 DATA 212,32,159,255,32,228,255,208,248,160,0,185,127,192,201,42,240,22,200
35 DATA 200,197,255,208,243,136,185,127,192,141,120,2,169,20,141,119,2,169,2
36 DATA 133,198,76,49,234,10,147,28,19,59,32,20,144,18,5,14,28,21,159,26,156
37 DATA 29,30,33,31,34,158,37,129,9,149,36,150,39,151,38,152,41,153,62,154,17
38 DATA 155,13,17,22,145,30,29,31,157,23,18,25,146,12,133,56,134,8,135,11,136
39 DATA 16,137,19,138,24,139,27,140,40,32,42,-1
```

TEKSTFILM PÅ C-64

Med månedens udlistning til 64'eren får du mulighed for at lave dit eget informationssystem i stil med dem, der findes på mange hoteller og i lufthavne - med høje og brede bogstaver, farver og meget mere. Det kan selvfølgelig også bruges til en demo ...

Programmet dig mulighed for at lave skærmbilleder med enten høje eller brede bogstaver, tofarvet cursor og muligheden for at mixe med normal størrelse bogstaver. Når en skærm er i orden, kan den lægges ned i hukommelsen. I hukommelsen kan der være 24 skærme, der er nummereret fra 1-24. Disse kan så lægges sammen i en 50-trins demo, der kan stå og køre uafbrudt.

Karaktererne

For at skabe de store bogstaver, bruges en kombination af flere tricks. For det første flyttes karakter-ROM'en, der indeholder dataene til formningen af alle tegn, til RAM-området 12288-16383. De to kbytes, der normalt bruges til uppercase (store bogstaver) og grafik bruges nu til normale (store) bogstaver og dobbelt højde bogstaver ved at definere nogle af grafiktegnene samt nogle af de inverterede tegn om til "halve" høje bogstaver.

På samme måde skabes de brede bogstaver i de to kbytes, der normalt bruges til lowercase og uppercase bogstaver, blot således, at de små bogstaver erstattes med store. Igen anvendes grafiktegn og inverterede tegn til halve bogstaver.

Således vil du opleve, at hvis du trykker SHIFT + et bogstav, når programmet er i gang, eller laver nogle inverterede tegn, så vil du i stedet få halve bogstaver på skærmen. Ganske festligt, ikke sandt?

Programmerne

Der er til denne artikel to udlistninger: "EXPANDCHAR" og "SCREENMAKER". EXPANDCHAR er en del af SCREENMAKER, men kan bruges, hvis du vil lave dine egne programmer med store karakterer; Høje bogstaver med normalt karaktersæt og brede efter tryk på SHIFT og C=. Bogstaverne dannes af halve bogstaver som ovenfor beskrevet. Karaktersættet starter i 12288, hvorfor en del af BASIC's hukommelse skæres væk. Hvis du regner med at bruge det komplette SCREENMAKER program, som beskrivelsen herunder omhandler, behøver du ikke at indtaste EXPANDCHAR. Til begge programmer bruges PROGRAM 1 fra "INDTASTNING" på side 4 til indtastningen.

I SCREENMAKER behøver du ikke at tænke på alt det med halve bogstaver - det finder programmet ud af. Når SCREENMAKER startes op, kommer denne menu på skærmen:

SCREENMAKER

1. Editér høj
2. Editér bred
3. Editér eksisterende skærm
4. Lav rækkefølge
5. Afspil
6. Hent film
7. Gem film

De tre første funktioner minder i høj grad om hinanden. De bruges til at lave de enkelte skærmbilleder med. Grundet den særlige opbygning af tegnsættene, er det ikke muligt på én gang at have brede og høje bogstaver på skærmen, hvorfor du for hver skærm må bestemme dig for enten høje eller brede bogstaver. I begge tilfælde kan de kombineres med tegn af normal størrelse. Det er ikke muligt at skrive med små bogstaver, ligesom de fleste af SHIFT-grafiktegnene ser lidt mystiske ud.

I alle tre funktioner angives et skærmnummer fra 1-24. Med de to første funktioner slettes (!) evt. nuværende skærm på dette sted i hukommelsen. Den tredie funktion viser den skærm, der måtte være på dette sted (d.v.s. med det angivne nummer) og giver mulighed for at rette eller tilføje i den.

På grund af de store karakterer kan der opstå problemer ved linieskift, sletning af karakterer, indskydning o.s.v. Her er det bedste råd at trykke rigtigt første gang og at trykke RETURN ved slutningen af hver linie. Alt andet kan give "skægge" resultater.

Under editeringen er der flere taster, der har specielle funktioner: F1 og F3 skifter mellem høje/brede bogstaver og normal størrelse bogstaver. F5 og F7 skifter farve på cursoren (den er tofarvet) og F6 og F8 skifter henholdsvis skærm- og randfarve. Når du skriver i normal størrelse, skal farverne skiftes på "normal" vis, nemlig med CTRL plus en taltast eller C= plus en taltast.

Når skærmbilledet er færdigt, trykker du F2 (SHIFT+F1) for at komme tilbage til menuen.

Med "Lav Rækkefølge" kan du konstruere en rækkefølge, i hvilken skærmene skal afspilles. Først angiver du et skærmnummer og dernæst hvor mange sekunder, denne skærm skal vises, før computeren går videre til næste punkt. På denne måde kan du konstruere én næsten hvilken som helst sammensætning af de skærme, du har lavet. Der kan maksimalt være 50 punkter på listen.

"Afspil" afspiller kort og godt rækkefølgen, som du har sat den sammen. Når programmet når enden af rækkefølgen, starter det forfra. Denne løkke stoppes ved tryk på en tilfældig tast.

De to sidste funktioner bruges til at hente henholdsvis gemme filmen på diskette. Hvis du bruger bånd, skal du udskifte de to ottetaller til ettaller i OPEN-sætningerne i linie 760 og 780. En film består af hele rækkefølgen samt samtlige skærmbilleder - d.v.s. en hel del! Faktisk kommer hele herligheden til at fylde minimum 194 blokke på disketten.

Og hvad så?

Tjahh, så har du ét af de mest effektive tekst-show programmer, der er lavet til 64'eren, med et hav af anvendelsesmuligheder. Computeren udnyttes til det yderste: Omkring 56 kbytes RAM bliver brugt til data, så hukommelsesbudgettet er ret stramt!

Med programmet "EXPANDCHAR" kan du bruge effekterne i dine egne programmer. Der er intet så herligt som et menubillede, hvori der er flerfarvede karakterer i overstørrelse - vejen til et professionelt look.

Nu kan du altså lave tekst-TV, hotel informationssystem, afgangsskemaer til lufthavne, spændende demoer, en "film" med aktuelle tilbud til vinduet i det lokale supermarked eller ... tjahh, mulighederne er mange.

PAS PÅ!

Programmet kan kun fungere på grund af en heftig mængde maskinkode. Derfor er der mange DATA-tal i programmet. Hvis blot et enkelt af disse ikke er korrekt indtastet, kan det hele bryde ned, so whatch out!

Programmerne skal indtastes ud fra forskrifterne angivet i starten af bladet i artiklen "INDTASTNING". Et godt råd: Brug SAVE før RUN!

Og forresten: Hvis du gerne vil se computeren crashe totalt, så anvend et skærmnummer i funktion 3, 4 eller 5, der ikke er editeret.

Erling Petersen

"SCREENMAKER"

```
0 POKE56,43
1 READA:PRINT"A"A:Z=Z+A:IFA=-2THEN4
2 READQ:Z=Z+Q:IFQ<>-1THENPOKEA,Q:A=A+1:GOTO2
3 GOTO1
4 IFZ<>145983THENPRINT"DATAFEJL!":STOP
5 SYS11776:POKE56,44:POKE55,0:CLR
8 DIMNR(50),TD(50)
9 SYS12238:PRINTCHR$(8):GOTO 500
10 POKE53272,29:INPUT"AS SKÆRMNUMMER";NR:PRINT"A";
15 KK=(NR-1)*2048+16384
20 A=PEEK(209)+PEEK(210)*256+PEEK(211):C=PEEK(A):POKEA,160
23 GETA$:IFA$=""THEN23
25 POKEA,C:PRINTA$;:IFA$="Z"THEN40
30 IFA$<>"S"THEN20
35 SYS11264,1,KK:RETURN
40 A=PEEK(209)+PEEK(210)*256+PEEK(211):C=PEEK(A):D=PEEK(A+40):E=A+54272
41 POKEA,160:POKEA+40,160:POKEE,F1:POKEE+40,F2:POKE646,F1
42 GETA$:IFA$=""THEN42
43 POKEA,C:POKEA+40,D:IFA$="L"THEN20
45 IFA$=CHR$(13)THENPRINT
47 IFA$=CHR$(20)THENPOKEA+39,32
48 IFA$="3"THENF1=15AND(F1+1):GOTO40
49 IFA$="4"THENF2=15AND(F2+1):GOTO40
50 IFA$="7"THENPOKE53281,15AND(PEEK(53281)+1):GOTO40
51 IFA$="8"THENPOKE53280,15AND(PEEK(53280)+1):GOTO40
53 IFA$="S"THEN35
55 PRINTA$;:B=PEEK(A):IFB>63THEN40
57 IFB=32THENPOKEA+40,32:GOTO40
60 POKEA,B+64:POKEA+40,B+128:GOTO40
100 POKE53272,31:INPUT"AS SKÆRMNUMMER";NR:KK=(NR-1)*2048+16384:PRINT"A";
110 A=PEEK(209)+PEEK(210)*256+PEEK(211):C=PEEK(A):POKEA,160
115 GETA$:IFA$=""THEN115
120 POKEA,C:PRINTA$;:IFA$="Z"THEN140
130 IFA$<>"S"THEN110
135 GOTO35
140 A=PEEK(209)+PEEK(210)*256+PEEK(211):C=PEEK(A):D=PEEK(A+1):E=A+54272
150 POKEA,160:POKEA+1,160:POKEE,F1:POKEE+1,F2:POKE646,F1
155 GETA$:IFA$=""THEN155
160 POKEA,C:POKEA+1,D:IFA$="L"THEN110
165 IFA$="U"ORA$="S"THENPRINTA$;:GOTO140
170 IFA$=CHR$(20)ORA$="T"ORA$="U"ORA$="V"THENPRINTA$A$;:GOTO140
171 IFA$="3"THENF1=15AND(F1+1):GOTO140
172 IFA$="4"THENF2=15AND(F2+1):GOTO140
173 IFA$="7"THENPOKE53281,15AND(PEEK(53281)+1):GOTO140
174 IFA$="8"THENPOKE53280,15AND(PEEK(53280)+1):GOTO140
177 IFA$="S"THEN35
180 IFA$=CHR$(13)THENPRINT:GOTO140
190 PRINTA$;:B=PEEK(A):IFB>63THEN140
200 POKEA,B+128:POKEA+1,B+64:PRINT"U";:GOTO140
500 POKE53280,0:POKE53281,0:F1=1:F2=1:POKE53272,29
510 PRINTCHR$(8)"AD++++++++++++++++♥—_‾‾╱╲●╯‾_
520 PRINT"G++++++++++++++++SCREENMAKER
530 PRINT"SSSJ++1. EDITER HØJ
540 PRINT"SS++2. EDITER BRED
550 PRINT"SS++3. EDITER EKSISTERENDE SKÆRM
560 PRINT"SS++4. LAV RÆKKEFØLGE
570 PRINT"SS++5. AFSPIL
580 PRINT"SS++6. HENT FILM
590 PRINT"SS++7. GEM FILM
```

```
600 WAIT197,64:POKE198,0:WAIT198,1:GETA$:A=VAL(A$):IFA<1ORA>7THEN600
610 ONAGOSUB10,100,620,640,720,760,780:GOTO500
620 INPUT"ASS SKÆRMNUMMER";A:KK=(A-1)*2048+16384
630 SYS11264,0,KK:PRINT"B";:A=(PEEK(53272)-27)/2:ONAGOTO20,110
640 PRINT"ATTTD":AN=0
650 INPUT"BILLEDETS NUMMER";NR(AN):INPUT"TID I SEKUNDER";TD(AN)
660 PRINT"TT++++++++++++++++++++++++++++++++++++++";
670 PRINT"+++++++++++++++++++++++++++++++++++++++";:IFAN=50THENRETURN
680 PRINT"TTT",NR(AN),TD(AN):PRINT"FLERE (RETURN) ELLER STOP (S)
690 WAIT197,64:POKE198,0:WAIT198,1:GETA$:IFA$="S"THENRETURN
700 AN=AN+1:PRINT"T++++++++++++++++++++++++++++++++++++"
710 PRINT"T";:GOTO650
720 FORF=0TOAN:TI$="000000":B=(NR(F)-1)*2048+16384:SYS11264,0,B
730 GETA$:IFA$<>""THENRETURN
740 IFVAL(MID$(TI$,3,2))*60+VAL(MID$(TI$,5))<TD(F)THEN730
750 NEXT:GOTO720
760 INPUT"ASS NAVN";NA$:OPEN1,8,0,NA$:INPUT#1,AN:POKE53265,15
770 FORF=0TOAN:INPUT#1,NR(F),TD(F):NEXT:SYS11520,0:CLOSE1:POKE53265,155:RETURN
780 INPUT"ASS NAVN";NA$:OPEN1,8,1,NA$:PRINT#1,AN:POKE53265,15:FORF=0TOAN
790 PRINT#1,NR(F):PRINT#1,TD(F):NEXT:SYS11520,1:CLOSE1:POKE53265,155:RETURN
1000 DATA11264,32,131,174,32,247,183,132,250,32,131,174,32,247,183,132,251,133
1001 DATA252,165,250,240,100,120,169,52,133,1,160,0,132,253,169,4,133,254,162,4
1002 DATA 177,253,145,251,200,208,249,230,252,230,254,202,208,242,198,252,160
1003 DATA 233,230,1,173,24,208,198,1,145,251,200,230,1,173,32,208,198,1,145
1004 DATA 251,200,230,1,173,33,208,198,1,145,251,160,0,230,1,162,4,132,253,169
1005 DATA 216,133,254,230,252,177,253,198,1,145,251,230,1,200,208,245,230,252
1006 DATA 230,254,202,208,238,169,55,133,1,88,96,120,169,52,133,1,160,0,162
1007 DATA 3,132,253,169,4,133,254,177,251,145,253,200,208,249,230,252,230,254
1008 DATA 202,208,242,177,251,145,253,200,192,233,208,247,177,251,153,20,0,200
1009 DATA 192,236,208,246,230,1,165,253,141,24,208,165,254,141,32,208,165,255
1010 DATA 141,33,208,198,1,162,4,160,0,132,253,169,216,133,254,230,252,177,251
1011 DATA 230,1,145,253,198,1,200,208,245,230,252,230,254,202,208,238,169,55
1012 DATA 133,1,88,96,-1
1014 DATA11520,32,131,174,32,247,183,152,240,48,162,1,32,201,255,169,64,133,252
1015 DATA160,0,132,251,120,169,52,133,1,177,251,153,0,4,200,208,248,169,55,133
1016 DATA 1,185,0,4,32,210,255,200,208,247,230,252,208,226,32,204,255,88,96
1017 DATA 162,1,32,198,255,169,64,133,252,160,0,132,251,32,207,255,153,0,4,200
1018 DATA 208,247,120,169,52,133,1,185,0,4,145,251,200,208,248,169,55,133,1
1019 DATA 230,252,208,226,32,204,255,88,96,-1
1028 DATA11776,169,29,141,24,208,120,169,51,133,1,169,208
1029 DATA 133,252,160,0,132,251,169,48,133,254,132,253,177,251,145,253,200,208
1030 DATA 249,230,254,230,252,165,252,201,224,208,239,169,55,133,1,132,55,169
1031 DATA 48,133,56,133,250,132,249,169,50,133,252,132,251,169,52,133,254,132
1032 DATA 253,162,4,177,249,145,251,230,251,145,251,141,32,208,230,251,230,249
1033 DATA 202,208,238,162,4,177,249,145,253,230,253,145,253,230,253,230,249
1034 DATA 202,208,241,165,249,208,215,230,250,230,252,230,254,165,250,201,50
1035 DATA 208,203,169,255,160,8,153,255,52,136,208,250,132,251,169,48,133,252
1036 DATA 132,253,169,56,133,254,177,251,145,253,200,208,249,230,252,230,254
1037 DATA 165,254,201,64,208,239,169,56,133,250,132,249,132,251,169,58,133,252
1038 DATA 132,253,169,60,133,254,177,249,133,255,169,0,102,255,144,2,9,3,102
1039 DATA 255,144,2,9,12,102,255,144,2,9,48,102,255,144,2,9,192,145,251,169
1040 DATA 0,102,255,144,2,9,3,102,255,144,2,9,12,102,255,144,2,9,48,102,255
1041 DATA 144,2,9,192,145,253,200,208,193,230,250,230,252,230,254,165,250,201
1042 DATA 58,208,181,169,255,160,8,153,255,60,136,208,250,88,96,-1
1054 DATA12288,120,169,52,133,1,169,64,133,252,160
1055 DATA 0,132,251,169,0,145,251,200,208,251,230,252,208,247,169,55,133,1,88
1056 DATA 96,-1,-2
```

```
10 FORF=0TO263:READQ:POKE11776+F,Q:NEXT:SYS11776
100 DATA 169,29,141,24,208,120,169,51,133,1,169,208,133,252,160,0,132,251,169
101 DATA 48,133,254,132,253,177,251,145,253,200,208,249,230,254,230,252,165
102 DATA 252,201,224,208,239,169,55,133,1,132,55,169,48,133,56,133,250,132,249
103 DATA 169,50,133,252,132,251,169,52,133,254,132,253,162,4,177,249,145,251
104 DATA 230,251,145,251,141,32,208,230,251,230,249,202,208,238,162,4,177,249
105 DATA 145,253,230,253,145,253,230,253,230,249,202,208,241,165,249,208,215
106 DATA 230,250,230,252,230,254,165,250,201,50,208,203,169,255,160,8,153,255
107 DATA 52,136,208,250,132,251,169,48,133,252,132,253,169,56,133,254,177,251
108 DATA 145,253,200,208,249,230,252,230,254,165,254,201,64,208,239,169,56,133
109 DATA 250,132,249,132,251,169,58,133,252,132,253,169,60,133,254,177,249,133
110 DATA 255,169,0,102,255,144,2,9,3,102,255,144,2,9,12,102,255,144,2,9,48,102
111 DATA 255,144,2,9,192,145,251,169,0,102,255,144,2,9,3,102,255,144,2,9,12
112 DATA 102,255,144,2,9,48,102,255,144,2,9,192,145,253,200,208,193,230,250
113 DATA 230,252,230,254,165,250,201,58,208,181,169,255,160,8,153,255,60,136
114 DATA 208,250,88,96
```

MEDLEMSTILBUD

Sidste gang var medlemstilbuddene primært i AMIGA-ens tegn. Denne gang handler det mest om 64'eren. BEMÆRK, at medlemstilbuddene kun må anvendes af medlemmer! Bestillingen foregår på samme måde som for ikkenedsatte varer direkte hos BMP-Data ApS.

AMIGA SYNCHRO EXPRESS II

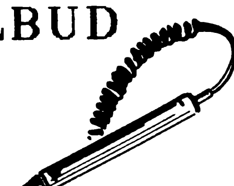
Det utrolige er sket: Et restparti af AMIGA SYNCHRO EXORESS II (nyeste udgave) er dukket op til stærkt nedsat pris. AMIGA SYNCHRO EXPRESS II er det populære kopisystem til AMIGA - se beskrivelsen i vedlagte AMIGA-katalog.

Medlemspris kr. 500,-.

SIMONS' BASIC

Der er stadig en rest tilbage af Simons' BASIC til Commodore 64 - 114 nye kommandoer til BASIC. I originalemballage med 150 siders engelsk vejl. Skynd dig! - kun få eksemplarer tilbage.

Medlemspris kr. 98,-



TURBO LYSPEN for C64

Den præcise lyspen til Commodore 64 er kommet på tilbud. TURBO Lyspennen leveres komplet med tegneprogram - klar til tilslutning. Se beskrivelsen i kataloget!

Medlemspris kr. 298,-

TURBO 2000

Det mest populære danske modul til C-64! Indeholder turboer til bånd og diskette, definerede funktionstaster, kopiprogrammer, hurtigformatering og meget mere. Én af de ting, der meget sjældent ses på tilbud!

Medlemspris kr. 198,-

Alle medlemspriserne er gældende i juli, august og september 1990 eller så længer lager haves. Alle priser er opgivet inkl. moms.

BLIV SLANK AF SOFT-ICE!

Det lille firma SOFT-ICE i det vestjyske ligger ikke på den lade side.

De har netop udgivet to programmer: MENU-PLANNER og BODY SLIMMER.

I MENU-PLANNER kan du sætte dine egne menuer sammen med forret, hovedret, dessert, natmad og vin(e). For at hjælpe kokken lidt på vej kommer opskrifter og forslag til et passende vinvalg ud på printeren. Programmet kører på en C64/C128, koster kr. 45,- incl. moms og kræver en printer samt en diskettestation.

BODY SLIMMER er iflg. SOFT-ICE for mødre, der klager over "baderingen" (også kaldet øl-dækket, red.). Hvis vor mor følger BODY SLIMMERs anvisninger, skulle der kunne skæres 1 kilo (kilogram, ikke kilobyte, forstås) af ringen pr. uge. SOFT-ICE betragter dette som den perfekte julegave. Pudsigt nok koster BODY SLIMMER også kr. 45,- incl. moms og kører på en C-64 med diskettestation og printer.

SOFT-ICE er en afdeling af DATRONIC Tjæreborg:
SOFT-ICE
DATRONIC Tjæreborg
Vesterled 17
6731 Tjæreborg
Tlf. 75 17 54 65.

God fordøjelse!

BMP FLYTTER

D. 1/9 - 1990 flytter BMP-Data til større lokaler, og tager forlaget og dermed klubben med sig. I tiden omkring flytningen kan der forekomme lettere forsinkelser og problemer med telefonen, men vi håber, at det går så gnidningsfrit som muligt.

BMP-Data's nye adresse er:
BMP-Data ApS
Industrivej 19
3320 Skævinge
-
tlf. 42 28 87 00
telefax 42 288 255
postgiro 1 90 62 59

BMP-Klubbens bliver næsten den samme:
BMP-Klubben
Industrivej 19
3320 Skævinge
-
tlf. 42 28 87 00
telefax 42 288 255
postgiro 8 40 00 40



FRK. LINDA's Brevkasse

Hej tilhængere. Kan I huske konkurrencen for et par numre siden? I har væ-ret så flinke at give mig så gode karakterer, at jeg nu har bedre plads! Jo, jo, men alligevel må jeg udelade et par breve ...

Hvis du har nogle pro-blemer med computeren, så send mig omgående et brev, og jeg skal forsøge at få det med i næste udgave af min lækre brevkasse. Du skal sende dine herlige spørgsmål til:

BMP-Klubben
"Frk. Linda's Brevkasse"
Lystrupvej 3
3330 Gørløse
HUSK ny adresse fra 1/9 (se andetsteds i bladet).



Til frk. Linda,

jeg har et par spørgsmål til brevkassen:

1. Kan man købe en pro-gramdiskette til løbelys i brugerporten?
2. Hvordan kommer man ind i maskinkode?
3. Hvordan laver man en reset i bruger-porten?

TAK FOR ET GODT BLAD!

Venlig hilsen Rasmus

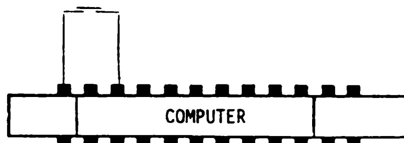
Hej Rasmus,

Spørgsmål er til for at blive besvaret:

1. På programdisketten fra BMP-Klubben (kr. 48) er der netop et program til det!
2. Via en maskinkodemoni-tor, f.eks. i Final Cartridge III eller ACTION REPLAY.
3. Sæt RESET og GND sam-men med en kontakt imellem - så er det bare ud at køre! (se diagrammet).

Venlig hilsen Linda

Diagram til Resettast:



Hej Linda,

Jeg er en glad AMIGA 500 ejer, men jeg har alligevel nogle problemer. Derfor be-der jeg dig ydmygst om at hjælpe mig, ellers går jeg rallende bananas.

1. Når en disk viser UN-READABLE, hvad i hede h... ?????? gør man så?
2. Hvordan kommer en virus ind i systemet og hvordan forhindrer man det/fjerner den?

3. Ødelægger "discdoctoren" lige så meget, som den helbreder?
4. Hvad er en harddisk og hvad kan den?

Help me, Linda, you're my only hope.

Venlig hilsen
Casper "Maniac" Jensen

Hej Casper,
Jeg var lige ved ikke at besvare dit brev bare for at opleve avisopskrifterne om en Maniac, der var gået rallende bananas. Men, dagpressen har rigeligt at lave i forvejen, derfor følgende:

1. Denne fejlmelding betyder, at disketten har en læsefejl af en eller anden art, som regel opdaget ved at checksummen ikke stemmer overens med dataene. Dette betyder i alle tilfælde DATA-TAB (uha-da-da!) Det vil i de fleste tilfælde sige, at disketten er uhelbredeligt syg.
2. En virus kommer ind i systemet via en befængt diskette (sædvanligvis piratkopier!) og spreder sig ved at blive kopieret over i BOOT-blokken. Således vil en befængt diskette overføre virussen til maskinen, så snart den stikkes i. Ligeledes vil virus overføres fra computeren til disketten så snart den stikkes i - medmindre den er skrivebeskyttet! Det er en vældig god ting at skrivebeskytte disketterne ved hjælp af den lile plastictap. Det er også en god idé altid at slukke computeren og lade den være slukket i et minuts tid, når der skiftes diskette. hvis man har mistanke om en virus. Virus kan forårsage DISK UNREADABLE meldingen.
3. Diskdoctoren ødelægger intet. Men selv om diskdoctoren kan fjerne en læsefejl, så kan den ikke genkalde tabte data. Derfor kan det til tider virke som om, diskdoctoren ødelægger mere, end den gavner.
4. En harddisk fungerer som en diskettestation, man ikke kan tage disketten ud af. Med op til 120 gange en diskettes kapacitet og med loadehastigheder, der er mange gange hurtigere end for en diskette. En harddisk tilsluttes i expansionsporten.

I don't hope that I'm always your only hope, 'cause I'm only writing this stuff four times a year!

Venlig hilsen Linda

Kære Linda,
En hilsen fra en glad bruger af PCM (the Personal Cartridge Maker) på C-64. Jeg vil gerne takke Erling Petersen for at have lavet dette hårdt tiltrængte program, men jeg har også lidt kritik:

1. PCM bør kunne håndtere MC-programmer, evt. på bekostning af det unødvendige flimmer.
2. Arbejdet med PCM ville være lettere, hvis den arbejdede med to diskettestationer.
3. Hvorfor er manualen dansk og programmet engelsk?
4. Jeg mener, at en "rigtig" vejledning skal være A4-format og med flere illustrationer.
5. 27512-filer vil ikke indlæses på f.eks. Alcotinis eprombrænder - hvorfor er det dog lavet sådan?

Til sidst vil jeg rose jeres udmærkede blad, idet det stadig tager 64'eren alvorligt. Det er også rart, at BMP-Data stadig udvikler til 64'eren - bliv ved med det!

Venlig Hilsen
Benny Herold Mortensen,
Ballerup

Hej Benny,

Ja, jeg har altså forkortet dit brev en hel del. Det er dog herligt med lidt konstruktiv kritik, som er gået videre til Erling. Da han er en konsekvent mand, har han skrevet tillægsprogrammet "PCM-TOOLS", der løser en del af dine problemer. Dette program kan Benny, og alle andre brugere af PCM (den originale, naturligvis), få gratis ved henvendelse til BMP-Data ApS.

1. Med PCM-TOOLS kan det lade sig gøre - uden at det går ud over effect-systemet.
2. Ja, men det påstås, at der ikke er plads til det i PCM - den skal jo stadig kunne virke, hvis man kun har ét drev.
3. Jeg tror, programmøren har en vis trang til det engelske ...
4. Måske, men hvis man propper en A4-vejledning i en forsendelse sammen med en diskette, får man en bukket, foldet og krøllet vejledning, og så er A5 vel næsten bedre. Flere illustrationer vil blive overvejet.
5. For at valget foregår automatisk på andre brændere, f.eks. Promark 64. Men PCM-TOOLS klarer problemet.

Ja, ja, vi sga' nok.

Venlig hilsen Linda

Hej Linda,

Tak for et godt blad. Jeg har et par spørgsmål, som jeg gerne vil have svar på:

1. Kan man selv lave en FREEZE-knap til 64'eren? Hvordan?
2. Kan I ikke lave en udlistning til en byte compressor til 64'eren?
3. Hvilke printere kan bruges på 64'eren?
4. Hvem er den nærmeste forhandler (eller sælger) af BMP's produkter ved Sønderborg?

5. Er ABC/BABY turbo en standard turbo?
6. Kunne bladet ikke komme lidt tiere?
7. Hvad får man, hvis man skaffer flere medlemmer af klubben?

Håber. du kan besvare min spørgsmål.

Venlig hilsen Thomas Klitbo, Sønderborg

Hej Thomas,
Selv tak og værs'go':

1. Det er ikke lige så let som med en RESET-knap, idet det kræver en del maskinkodeprogrammering. Princippet er, at man laver en RESET-rutine, der i stedet for at kalde initialiseringsrutinerne i KERNAL giver muligheden for forskellige snyderier med indeværende program, der jo stadig ligger i hukommelsen.
2. Nej - uden compressor ingen udlistning.
3. En hel del: Citizen LSP120D, Commodore MPS801, MPS802, MPS803, MPS1230, MPS1550C, STAR NL-10 o.s.v. o.s.v. For at kunne tilsluttes direkte, skal de have et såkaldt "commodore serielt interface". Mange printere har et "centronics parallelt interface". Disse kan tilsluttes via et specialkabel til brugerporten i computeren og styres v.h.a. f.eks. Final Cartridge III, Action Replay MK6 og mange skrive- og tegne-programmer.
4. Tjahhh, nu er Sønderborg ikke det letteste sted på landkortet, men så vidt jeg kan se, må det være: Flemming Andersen Foto, Nørregade 2, 6100 Haderslev, tlf. 64 52 00 22.
5. ABC-Turbo er standard. BABY-Turbo har jeg aldrig før hørt om - jeg har kun hørt om TURBO-babyer.
6. Jo, hvis vi bliver flere medlemmer, så årskontingentet kan holdes på kr. 60,-.
7. Se 6.

Venlig hilsen Linda

Hej Linda,
Grundet den generelle markedstendens inden for computerblade (AMIGA - SPIL - AMIGA - SPIL) har jeg lidt svært ved at finde beskrivelser af "ældre" programmer til C64. Hvor kan jeg f.eks. finde beskrivelser af tekstbehandlingsprogrammer, tegneprogrammer og eventyr?
Jeg har en C64 og en disk (1541 II) og har anskaffet mig MINI-Office II, hvor man tit skal skifte diskette. Hvis der er to drev på computeren, kan programmet så selv vælge diskettestation?
Hvis det ikke er muligt, kan programmet så lægges på cartridge? Hvad koster det?

Venlig hilsen Ivan Sloth, Højbjerg

Hej Ivan,

Ja, det er jo trist, at kun nogle få, gæve vikinger er tilbage på slagmarken. Beskrivelserne kan være svære at finde, men prøv på nærmeste hovedbibliotek at få fat i ældre blade, f.eks. COMputer, RUN, IC-RUN, COMputer AcTion og Games Preview. Iøvrigt kan jeg henvise dig til købsannoncer i Den Blå Avis - spørg efter vejledningerne til de enkelte programmer.

MINI-Office II kan arbejde med to diskettestationer, men du skal, hver gang du vil skifte fra den ene til den anden, gå ind under "HARDWARE OPTIONS" og vælge drevnummer, så helt idéelt er det ikke. Det med cartridget er ikke så ligetil; det vil kræve en omprogrammering af programmet, da det er delt i mange dele på disketten.

Venlig hilsen Linda

Ærede Linda,

De er hermed udvalgt til at deltage i computerverdenens kvit eller dobbelt, hvor hovedpræmien er 64.000 fantasikroner, såfremt De svarer rigtigt på alle syv spørgsmål.

1000 fkr.: Hvilken kommando skal man give sin 64'er for at få den til at save mere end 152 blokke i BASIC?
2000 fkr.: Kan man bruge sin 64'ers cassetteport til andet end en båndoptager (evt. selvbyg)?
4000 fkr.: Kan man via et interface bruge sin hifi båndoptager til at lagre spil på til sin 64'er?
8000 fkr.: Hvorfor kan undertegnede ikke resette sin 64'er ved at forbinde RESET og GND i expansionsporten?
16000 fkr.: Er skrivehovedet på undertegnedes printer ved at være slidt op, fordi tegnene somme tider bliver udskrevet lidt utydeligt?
32000 fkr.: Tager 64'erens elektronik skade af, hvis man forbinder et joystick til begge porte (forgrener ledningen)?
64000 fkr.: Hvad står BMP i BMP-Data for?

Det var det. Men husk, at De skal svare rigtigt på alle spørgsmålene for at modtage en check på 64.000 fantasikroner fra undertegnede.

Venlig hilsen Erland Hansen, Sommersted

Hej Erland,

Vi kan da godt være Des, hvis du (undskyld, De) bedst kan lide det på denne måde. Jeg er klar til svarene:

1. Det kan De ikke. Et BASIC-program kan ikke være længere end 152 blokke, idet (40960-2048)/256=152.
2. Ja, f.eks. til at tænde og slukke en enkelt lysdiode, men det er unægteligt lettere via brugerporten.
3. Nej.

4. Det kan De også, medmindre en konstruktionsfejl i maskinen betyder, at RESET-forbindelsen ikke er ført ud på porten.
5. Højst sandsynligt. Har De prøvet at skifte farvebånd?
6. Det vil jeg tro, idet De på denne måde forbinder flere udgange til hinanden. Jeg ville i hvert fald ikke turde prøve ...

Nej, jeg tror altså, at jeg stopper ved de 32.000; jeg var lige ved at blive usikker på det sidste spørgsmål, og det går jo ikke ...

Venlig hilsen Linda

Hepsalejsa Linda,

Angående dit svar til mig i sidste nr: Jeg kan ikke benægte, at der måske var mere AMIGA-stof i sidste nummer end jeg først antog. Secondly (dernæst, red.) kan jeg ikke gøre andet end at sige, det er godt, at I har indset, at AMIGA'en er bedre end 64'eren.

Du ønskede nogle konkrete fejl ved jeres blad. De er her: Jeres forside er ensformig (fraktaler hver anden gang). Dit billede er <u>lidt</u> forældet, er det ikke?

Jeg blev positivt overrasket over at se jeres gode AMIGA katalog. Godt arbejde!!! Og den vedlagte skrivelse, hvor det klart var markeret, at jeres blad mest var for C-64 (I blev alligevel påvirkede af mit sidste brev!)

Kærlig hilsen Peter Røssel, Hedehusene

Goddawsahejsa Peter

Det var godt, Peter. Forsiderne har aldrig været fraktaler hver anden gang: Det har været fraktaler to gange i træk, ellers ikke. Mit billede? Tjooohhh, man er jo altid glad for sin ungdom, ikk'? Men, det kunne da godt være, det skulle fornyes inden for et år eller to. Men hvis det er det eneste, du kan sætte en finger på, så er det jo et lækkert blad.

Herligt katalog, ikke sandt? Den vedlagte skrivelse er trykt i midten af '89, så det med dit brev, det .. ?

Venlig hilsen Linda



SKRIVEBESKYTTELSESINDIKATOR

Nu sidder disketten i drevet. Har jeg mon nu husket at skrivebeskytte den? Et spørgsmål, der ofte optræder for en AMIGA-bruger. Hvis du kender problemet, så byg denne lette konstruktion!

Skrivebeskyttelsesindikator er et frygtelig langt ord - derfor har jeg valgt at forkorte det til SI. Den virker uhyggelig simpelt: Hvis disketten er ubeskyttet lyser lysdioden konstant, hvis du derimod læser på en beskyttet diskette, vil lysdioden blinke.

Skrivebeskyttelsen dannes med den lille plastictap, der sidder i hjørnet på alle 3,5" disketter. Hvis den skubbes hen over hullet er disketten ubeskyttet, og der kan frit skrives på den (også virus!). Hvis den derimod skubbes væk fra hullet, er disketten beskyttet, således at det er umuligt at skrive data på disketten - dette indikeres altså med en blinkende lysdiode.

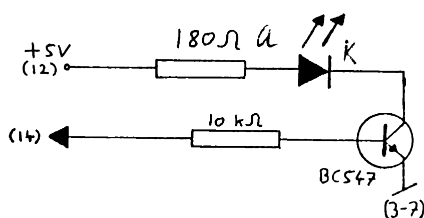
Konstruktionen er så simpel, at det ikke kan betale sig at lave et printkort til den - "fuglerede" er at foretrække. Det er lettest at opbygge den bag i et stik til at sætte i stikket til ekstra diskettestation. Hvis du har en ekstra diskettestation, kan stikket sættes bag i denne.

Komponenterne koster under en tyver - hertil kommer naturligvis stikket. Hvis du vil ofre lidt ekstra på det, kan du bygge det hele ind i et såkaldt hus til stikket - med lysdioden stikkende ud af.

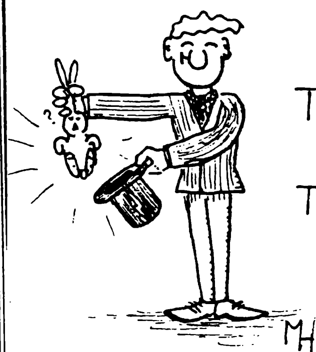
Vær opmærksom ved opbygning af "fuglereden". Transistoren og lysdioden skal vende rigtigt. Ledningerne skal sidde på de rigtige ben (andet kan beskadige computeren!). Kortslutninger er heller ikke særligt praktiske - de kan få katastrofale følger for din computers helbred, så tjek det hele en ekstra gang, før du sætter det i computeren.

Bennumrene i computeren kan du se i vejledningen til AMIGA'en. Husk at holde i den rigtige ende af loddekolben og rigtig god sommer!

Martin Petersen



TIPS & TRICKS



Commodore 64

Vidste du, at register 1 kan fortælle dig en masse om båndoptageren, bl.a. om én af knapperne skulle være trykket ned? Rutinen herunder venter, til min. en knap trykkes ned, hvorefter den går videre.

```
10 IFPEEK(1)AND16THEN10
```

Du kan lave en kunstig cursor ved hjælp af adresse 204. På denne måde kan du lave noget, der ligner en INPUT uden at være det:

```
10 POKE204,0
20 GETA$:PRINTA$;:
   IFA$<>"B"THEN20
30 POKE204,1
```

Det lille program herover stopper ikke INPUT ved tryk på RETURN, men derimod ved tryk på B.

Commodore 128

Hvis du vil til 80-tegn mode uden om display-knappen, kan du gøre det med:

```
SYS65375
```

AMIGA

Hvis du programmerer i BASIC og gerne vil "drille" pilfingre lidt, skulle du prøve at lege med ERROR-kommandoen. I starten af programmet kan du modtage et brugernavn. Hvis det ikke er dit eget, kan du lade brugeren arbejde videre til det mest kritiske punkt, hvorefter du f.eks. kan indføje kommandoen:

```
ERROR 17
```

Du kan selv forsøge med forskellige tal.

LYT VINKLEN!

Tonehovedjustering har alle dage været et problem. Båndoptagere til C-64 har det med at være indstillet i vidt forskellige vinkler, hvoraf der ofte opstår LOAD ERROR, når de nyeste PD'er hentes fra naboen.

Det er ikke altid tilstrækkeligt at få det på plads med et tonehovedjusteringssæt såsom AZIMuth 3000 e.lign. Et sådant sæt indstiller nemlig til en standardvinkel, hvorfor det ikke altid er nogen særlig god idé, når det drejer sig om naboens bånd, idet naboens båndoptager kan være forskudt fra standardvinklen. Den idéelle løsning på dette problem er et medhør.

Med den konstruktion, vi denne gang bringer i BMP-Bladet, har du mulighed for at indbygge en hovedtelefon i båndoptageren til en materialepris af kr. 25,-. Det kræver dog, at du skiller båndoptageren ad, hvormed evt. garanti vil bortfalde. Du skal også bruge en skruetrækker og en loddekolbe samt lidt fingerfærdighed.

Start med at skrue de fire bundskruer ud. Vend båndoptageren igen og fjern topdækslet. Nu kan hele mekanismen tages ud af plastic'en. Find den hvide (READ) og den sorte (GND) ledning i ledningsbundtet fra ledningen til computeren. På loddesiden af printkortet i datasetten placeres modstanden jvf. diagrammet med den ene ende i loddeklatten med den hvide ledning. Den anden side af modstanden (560 Ohm) loddes sammen med begge de inderste kobbertråde fra høretelefonen. De to skærme fra høretelefonen snoes sammen, fortinnes og påloddes GND på printkortet. GND kan kendes ved det sted, hvor den sorte ledning fra computeren er loddet på.

Hovedtelefonen kan du få meget billigt fra klubben. Prisen, sammen med modstanden på 560 Ohm, er ialt kr. 25,- incl. moms! (Dertil skal lægges forsendelsesomkostninger, såfremt sættet skal sendes). Hovedtelefonen er af samme slags, som dem, der findes til Walkmen. Du skal blot klippe stikket af, afisolere ledningerne, fortinne dem og så ellers deruda'.

Når det ret simple kredsløb er monteret, kan ledningen til hovedtelefonen føres ud af båndoptageren sammen med ledningen til computeren. Tjek en ekstra gang, at intet kortslutter! Når datasetten er skruet sammen, har du indbygget lyd i den.

HVOR'N VIRKER'N?

Som normalt anvender du LOAD eller turbo-kommando, hvis det anvendes. Start først med et bånd, der med sikkerhed kan loades ind. Lyt til det og notér dig, hvordan et velfungerende bånd kører. Du kan evt. undlade at skrive LOAD så længe, du blot skal lytte. Det er altid lettest at høre den klare tone, lige før et program starter på båndet.

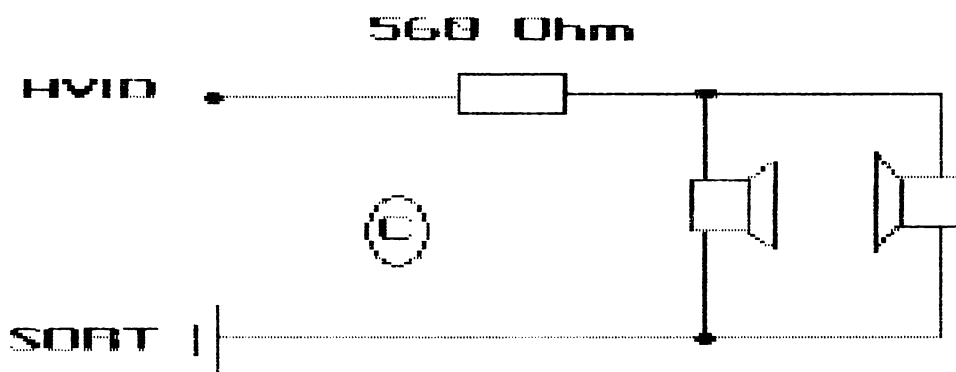
Prøv nu at sætte problembåndet i. Du vil helt sikkert høre uregelmæssigheder, skrat og andre urenheder i tonen. Hiv fat i en skruetrækker og sæt den ned i det lille hul i båndoptageren. Det skal være en lille stjerneskruetrækker. Ved at dreje på skruetrækkeren, kan du lytte dig frem til et område, hvor tonen fra båndet er lige så klar som den fra det bånd, der virker. Når du har indkredset et sådant område, drejer du til midten af området, tager skruetrækkeren op, spoler tilbage og loader. Snurre-snurre-vupti - ingen LOAD-ERRORs!

Sættet kan også bruges til flere andre ting. Selvfølgelig kan du sætte et almindeligt musikbånd i og høre lidt musik, men du skal dog ikke forvente nogen særligt skøn klang - musikkens bløde kurver bliver af datasettens elektronik omdannet til hårde firkanter i to niveauer, svarende til en et-bits CD-afspiller. Mere interessant er nok, at du kan bruge sættet til at høre, om der er noget på et bånd eller ej på ethvert sted på båndet. Med lidt træning kan du også hurtigt lære at høre, hvor et program starter på båndet.



HUSK at fortinne alle ledninger før pålodning. HUSK at alle ledninger, der allerede er loddet på printet i båndoptageren, ikke må ryge ud. HUSK, at intet må kortslutte, når du sætter strøm til.

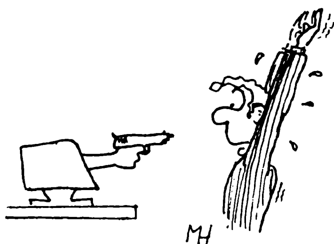
Erling Petersen



De utallige cartridges til C64 har længe huseret, men nu er det første cartridge til Amigaen blevet en realitet. Det kommer fra Datel Electronics og hedder Amiga Action Replay.



Den første suveræne funktion, du bliver konfronteret med, er slomo. Den er monteret på cartridgets overside og består af en on/off kontakt og en drejeknap. Denne funktion virker som et omvendt acceleratorkort, og giver dig mulighed for at ændre computerens fart fra stillestående til normal. D.v.s. at når du når til class 2 i Super Cars, kan du tænde på kontakten og finde en passende fart, og så køre søndagstur med dine modstandere. På den måde er det ikke noget problem at overhale i svingene og undgå olieklatterne.



FREEZE

Det bedste begynder først, når man aktiverer modulet med et let tryk på freeze-knappen. For så kommer man ind i en komplet maskinkodemonitor og får med det samme besked, hvis der er virus i hukommelsen. Selve virus detectoren er den mest effektive, jeg nogensinde har set. F.eks. fandt den virus på 90% af mine disketter, vira som Tristar Viruskiller ikke kunne finde. Desværre er det kun en virus detector (opdager), d.v.s. at den ikke fjerner virusen, men kun påviser den. Til gengæld kan Amiga Action Replay sørge for, at virusen ikke breder sig til andre disketter.

ALDRIG MERE: "Æv, spillet er slut..."

Amiga Action Replay har også den finesse, at den kan lede hukommelsen igennem. Derfor kan du bede den om at finde de adresser, hvor der står f.eks 5 som i Oswald. Når du så har mistet et liv, kan den se om der står 4 i nogle af de adresser, som den fandt før. Hvis det er tilfældet, må den adresse være den, der tæller livene. Og med adressen i den ene hånd og Action Replay i den anden, er det eneste, du nu behøver at gø-

re, at indtaste adressen og det antal af liv, du ønsker. Det kan naturligvis også bruges til at ændre tidsmålere m.m. (Hvis man vil være Super Oswald i længere tid af gangen.)

SNUP ET BILLEDE, FLÅ EN LYD

Har du længe siddet og nydt startbilledet i F29 Retaliator, er muligheden for selv at sidde og rette i det meget nær. Amiga Action Replay kan snuppe alle 6 bitplan (64 farver) ud af ethvert spil/program, og save det på en særlig Fdos formateret diskette (den kører 4 gange så stærkt og har 950kb kapacitet). Efter at have konverteret billedet til IFF-format med det program, der er på den medfølgende diskette, kan du loade det i f.eks. Deluxe Paint og Photon Paint. Det samme gør sig gældende med en del lydeffekter.

MASKINKODEMONITOREN

Maskinkodemonitoren har en masse sjove/nyttige funktioner. Først en af de sjove: Du kan ændre i sprites, altså give dit rumfly flyveører m.m. En af de mere nyttige er, at man kan kigge hukommelsen igennem, både i hex og asc format. Dette kan bruges, hvis du sidder håbløst fast i f.eks. Larry 3, og ikke har den fjerneste idé om, hvor de sidste 3999 point gemmer sig. Ved at kigge i hukommelsen, kan du se, hvad computeren vil svare på de forskellige sætninger. På denne måde er selv det sværeste eventyr nemt med bind for øjnene og højre hånd på ryggen.

Assembleren og Disassembleren er fast udstyr i en maskinkodemonitor, og Amiga Action Replay er heller ingen undtagelse. Du kan få en disassembler udskrift på skærmen fra en given adresse, f.eks. hvis du synes, at bølgeeffekten i International Karate+ ville passe godt ind i din næste demo. Når du så har fundet rutinen med disassembleren, kan du optage den på en Fdos diskette, og efter at have konverteret den er rutinen klar til brug. Det er også muligt at aflæse CPU registrene.

Klokken er fire om natten, øjnene er ved at blive små, joysticket er omklamret af en svedig hånd og sengen står og kalder ...

Dette kender du uden tvivl, nu har du lige hugget 50 spøgelser og 20 vagter i Sword of Sodan, og lige før du går ind i slottet, ringer dit vækkeur, fordi det nu er tid at stå op. Med en så simpel kommando som SA"FØR SLOT" er problemet klaret. Den saver nemmelig hele hukommelsen. Og når den grøn-

ne lampe slukker, kan du roligt slukke computeren og snuppe en halv time på øjet, før bussen går. Når du atter kommer hjem, kan du skrive LA"FØR SLOT", som loader dit program ind, og så kan du ellers godt fatte joystikket og nakke dørvogteren, for nu befinder du dig samme sted som forrige nat.

Guru meditation er den værste opfindelse, AMIGA brugere kender til, men det kan undgås med Amiga Action Replay. Hvis man hugger sin slut rutine i en adresse, og når det hele så jam'er, skynder man sig at freeze, skriver G efterfulgt af den adresse, hvor slut rutinen ligger. Ca. 40% af gangene kan det lade sig gøre at komme tilbage til programmet og ændre fejlen.

KONKLUSION

Amiga Action Replay er et suverænt stykke værktøj, hvad enten du er spillefugl eller mere seriøst anlagt. Det undrer mig, at der ikke er lavet et Action Replay til Amigaen før. Prisen er i den høje ende (1195,-), men hver eneste krone er givet godt ud.

Michael Laursen

NYE KATALOGER

Indtil juni har BMP-Data opereret med ét katalog, der både omhandlede AMIGA og Commodore 64. Imidlertid er AMIGA-markedet i mellemtiden blevet en del større, og for at dette hverken skal gå ud over 64- eller AMIGA-brugere, har BMP valgt at lave to kataloger.

Det ene katalog, det, der indeholder C64/128-udstyr, er i kuverten sammen med dette blad, da de fleste medlemmer er 64-brugere.

Der ligger et AMIGA-katalog klar til at blive sendt til DIG, hvis du gerne vil have det - gratis, selvfølgelig. Så hvis du ikke allerede har fået det, så grib knoglen og ring til BMP-Data ApS på 42 27 81 00 (efter 1/9 - 1990: 42 28 87 00) og rekvirér et. Eller send os din adresse på en lap papir sammen med teksten "AMIGA-katalog". Så får du et tilsendt.

I nærmeste fremtid (formodentlig ved udsendelsen af oktober-bladet) vil klubben gennemføre en registrering, således at vi deler C64- og AMIGA-brugere. På denne måde vil du fremover kun få det katalog, der hidrører din computer.

SÅDAN MED AUTOSTART

Thomas Knudsen, Århus, har sendt dette indlæg til klubbladet (forkortet):

I klubbladet nr. 1/90 spurgte Peter Præst, Esbjerg, hvordan man laver autostart til bånd. Dette er faktisk ikke særlig svært.

Grundprincippet er, at man f.eks. i adresse 828-1019 (tapebufferen) lægger en rutine, der loader og starter et program fra bånd. BASIC varmstart pointeren i 770/771 sættes nu til at pege på denne rutine i tapebufferen. Herefter saves hukommelsesområdet 770-1019 til bånd med sekundær adressen 1 (dette skal gøres fra et maskinkodeprogram, da BASIC kokser, hvis pointeren i 770/771 ændres). Efter dette område er savet på bånd, gemmes det egentlige program på båndet (altså lige efter loaderen). Når der fremover skrives LOAD"programnavn" <RETURN>, vil det lille maskinkodeprogram blive indlæst dertil i hukommelsen, hvorfra det blev gemt, også selv om der ikke loades med ,1,1.

Denne lille rutine tager nu, takket være pointeren 770/771, styringen, og indlæser og RUNner selve programmet, der ligger bagefter på båndet. Rigtig smart bliver det naturligvis først, hvis programmet indlæses med TURBO, da det så ikke er muligt at "spole forbi" LOADeren, og dermed snyde sig udenom autostart rutinen.

Denne teknik bruges f.eks. TMC-Tapemaster (se annonce i BRUGTPUTTERPARADISET).

Nå, men inden dette fører for vidt, tror jeg, at jeg vil slutte. Til sidst vil jeg gerne takke jer for et meget godt blad, som heldigvis er uden AMIGA-stof og tåbelige spilanmeldelser. Fortsæt stilen fremover!

Til sidst 2 spørgsmål: Hvad med en Super 20 ligesom COMputer havde i gamle dage? Hvis vi sender lange programmer ind, vil I så liste dem eller sprænger det rammerne?

Svar til Thomas: Dine autostartsidéer vil blive viderebearbejdet til et færdigt program inden næste nummer. Super 20 vil komme med i overvejelserne, men vi har altid været glade for originale idéer her på forlaget. Send dit program, og vi vil se på det. MEN, der er ret stor risiko for, at vi ikke medtager det. Programmer på størrelse med SCREENMAKER (side 8-9) er noget nær toppen af, hvad vi kan bringe.



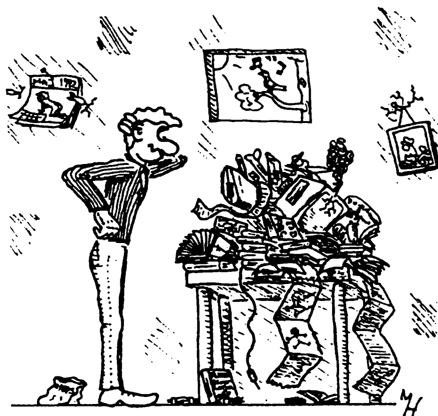
BRUGTPUTTERPARADISET

I brugtputterparadiset kan du få en annonce med, hvis du har noget computerudstyr, du gerne vil af med. Du kan også sætte en annonce i, hvis der er noget, du vil købe. En annonce koster kr. 20,- for ikke-medlemmer og er gratis for medlemmer. Blot forbeholder vi os retten til at udelade annoncer, der efter vort skøn omhandler piratkopier, ligesom vi tillader os at forkorte lange annoncer.

Hvis DU gerne vil have en annonce med, skal du blot sende teksten til:

BMP-Klubben
"BRUGTPUTTERPARADISET"
Lystrupvej 3
3330 Gørløse

Husk ny adresse fra 1/9 - se andetsteds i bladet!



SÆLGES:

Gem dine egne programmer på bånd med 10 X TURBO og autostart med "TMC Tapemaster". Kopierer mellem bånd og disk i alle kombinationer. Kompatibel med ABC, FLASH o.lign. Programmer gemt med "TMC Tapemaster" LOADer og RUNer automatisk uden load af TURBO først. Pris kr. 60,- på både bånd og diskette inkl. grundig DK-vejl. Thomas 86 15 03 85.

Spilmodul med INTERNATIONAL SOCCER sælges for rimelig pris, kr. 50,-. 42 17 55 56.

TURBO 2000 med indbygget disk-turbo, copy-programmer plus to båndturboer og andre funktioner, 4 måneder gammelt (garantibevis medfølger). Kr. 250,-. 42 17 55 56.

Commodore 64 med 1541, Båndstation, 2 joysticks, Final Cartridge III, ca. 85 disks+diskbox. Kr. 2900,-. Martin 42 28 14 10 efter 16.

Joystick forlængerkabel 2,5 meter kr. 30,-. Pinball Spectular på modul kr. 60,-. Netkabel til C-128D kr. 40,-. Erland 74 55 26 22.

Commodore 64 transportable med indbygget 5" farvemonitor, 1541 diskettestation og løst tastatur. Joystick, blade og diverse programmer medfølger. Kr. 3000,-. 97 13 20 08.

BRIKKERNE ER FALDET PÅ PLADS

Hos BMP-Data kan du få alt i moduler til C-64 fra kr. 198,-

ACTION REPLAY MK 6

– Et lille spil med mange brikker

ACTION REPLAY MK 6 er det mest omfattende modul til Commodore 64. Se her hvilke moduler, det kan gøre det ud for:'

- **Turbomodulet** til både bånd og diskette. Op til 15 gange hurtigere båndoperationer og 25 gange hurtigere disk-operationer på 1541, 1541-II, 1570, 1571 og 1581.
- **FREEZE-MODULET,** der kan det hele og lidt til. FREEZER op til 249 blokke med mængder af ekstra funktioner, enkelt filskopiering op til 249 blokke og kopiering af hel diskside på under 2 minutter gør ACTION REPLAY MK6 til et helt unikt kopiværktøj.
- **Snydemodulet,** der hjælper i de fleste spil. Restart efter snydepokes, automatisk søgning efter snydepokes, sprite-killer eller hvad siger du til at viske modstanderne ud?
- **Programmeringsmodulet** for programmører på alle planer med bl.a. verdens bedste maskinkodemonitor.
- **"Hapse"-modulet,** der uden videre lader dig hugge hele skærmbilleder og figurer fra spil, så du selv kan bruge dem i tegneprogrammer, demoer, andre spil o.s.v.
- **Legemodulet:** Sæt eget navn ind i alle high-scorelisterne. Byt fodboldspillere ud med racerbiler. Eller lav en printerudskrift af dit yndlingsopstartbillede. Det hele kan lade sig gøre med ACTION REPLAY MK6.
- **Det sørløse modul:** Er du træt af at vente på, at sløve databaser og tekstbehandlinger får hentet dine data ind fra disketten, så er ACTION REPLAY MK6 også en ven i nøden for dig.

kr. 798,-

COPY 2000

– Laver nye brikker til dit puslespil

- Laver to båndoptagerstik på en C-64/20/128
- Kopiering direkte fra én båndoptager til en anden
- Kan kopiere alt software på bånd uden undtagelser (OBS! Det er ulovligt at kopiere COPYRIGHT-software)

kr. 148,-

Smartsound stereosampler

– Når du vil pusle med lydbrikker.

- Overfører alle lyde fra Stereoanlægget til AMIGA'en i Hi-Fi Stereo kvalitet (samplerate på op til 100 kHz).
  - Gem lydende på disk, spil baglæns, læg ekko på, snak som Anders And eller lav et ACID-HOUSE-mix.
- Fuldt softwarekompatibel. Virker med alle programmer til sampling via parallelporten.

SmartSound er smart!

Tilslutningen til hovedtelefon-stikket gør det muligt at anvende alle kontroller på anlægget. Hermed er knapperne på sampleren sparet og VOILA! Du får 800 kroners lyden for 398,-. SÅDAN!

kr. 398,-

INCL. Kabel og Stereo-software

AMIGA ACTION REPLAY

Med omfattende dansk manual

Utility-diskette medfølger GRATIS

– Brikken, der mangler i alle spil

AMIGA ACTION REPLAY er et cartridge, der blot sættes i siden af AMIGA 500. Dette giver dig bl.a. følgende helt enestående fordele:

- FREEZE-kopiering af næsten alle programmer, også nogle af de sejeste originaler (OBS! Det er ulovligt at kopiere COPYRIGHT-software).
- "Hapsning" af lyd og grafikbilleder fra spil. Lægges automatisk i IFF-format for viderebearbejdning i tegne- og musik-programmer.
- Komplet virus-detektor er indbygget.
- Omfattende "snyde"-system: Kør spillet i slow-motion eller få evigt liv i de fleste spil.
- Mulighed for at gemme programmer og filer i FDOS-format, der er fire gange hurtigere end normalt. Også selv om modulet ikke sidder i.
- Alle programmer kan restartes (køre videre) som om intet var hændt . . .

kr. 1.195,-

SUPERFARVEPRINTER

– Få en kopi af puslespillet

MPS1500C/DM105

IC-RUN skrev: "En virkelig alsidig printer, der er god til både farvegrafik og tekstbehandling.

- Professionel farveprinter
- Med stik til AMIGA og PC
- Utroligt mange muligheder for at variere teksten
- Mange landes tegnsæt, f.eks. DK, GB, S, N, D, USA, E, F
- Kan danne 50 forskellige, klare farver
- Lynhurtig: 120 tegn/sek.
- SOFT TODAY beskrev MPS1500C/DM105 som den bedste farveprinter for under kr. 10.000.

kr. 2.495,-

Kan også bruges på Commodore 64 hvis du har Final Cartridge III

Prisen inkluderer kabler, 250 ark papir, farvebånd, dansk manual m.m.

Gratis kabel medfølger – værdi kr. 228,-

Rekvirér gratis skriftprøver!

A500 RAMUDVIDELSER

Et dansk kvalitetsprodukt

– Brikken, der gør spillet større

- 512 kbytes RAM-udvidelse til AMIGA 500
- Giver mulighed for at køre nogle af de rigtigt store programmer.
- En fordobling af hukommelsen er som regel en fire- eller femdobling af arbejdshukommelsen
- Meget lille og handy udgave
- Med afbryder

m/ur **kr. 1.175,-** u/ur **kr. 975,-**

AMIGA VIDEODIGITIZER

– Lav billedbrikker

- Tager et videobillede direkte fra videobåndoptager eller kamera
- Virker fuldautomatisk via den medfølgende software
- Meget overbevisende realtime beregning til rigtigt skærmformat (42 bileder/min.)
- Kan gemme billederne i mange forskellige formater, f.eks. IFF
- Billeder kan viderebehandles i Deluxe Paint, Photon Paint o.s.v.
- Leveres med netadaptor

kr. 1.795,-

QUICK KATIE

– Flyt brikkerne hurtigere

- Fordobler processorens arbejdshastighed fra 7 mHz til 14 mHz.
- Dette giver en hastighedsforøgelse på op til 60%.
- De normalt meget tidskrævende beregninger bliver meget hurtigere udført.
- Stabilt system med omskifter mellem 7 MHz og 14 MHz.
- Let at montere – passer perfekt i AMIGA 500.
- Kan udstyres med en MC68010 processor, der forøger hastigheden yderligere.
- Med indbygget sikkerhedssystem, der forhindrer overbelastning af de vitale dele i computeren.

Man tror, det er en trykfejl, men prisen er altså kun **kr. 1.295,-**

Pris med MC68010 14 MHz **kr. 1.695,-**

POSTORDRE-BESTILLINGSKUPON

Send kuponen i lukket kuvert til nedenstående adresse eller ring på vor ordretelefon 42 27 81 0
8 dages returret, 30 dages ombytningsret.

BMP-DATA
Lystrupvej 3, DK-3330 Gørløse
☎ 42 27 81 00
FAX: 42 27 89 1
Postgiro: 1 90 6

JEG BESTILLER HERMED:	MIN ADRESSE ER:
STK.	NAVN:
STK.	GADE, NR.:
STK.	POST NR.:
STK.	BY:
STK.	TLF. NR:

BETALING

☐ **Check vedlagt** + porto kr. 20,00

☐ **Pr. efterkrav** + porto (kr. 20,-) og gebyr (kr. 25,-) IALT tillægges kr. 45,-

FØLGENDE ØNSKES GRATIS TILSENDT:

☐ AMIGA KATALOG
☐ C-64 KATALOG
☐ SKRIFTPRØVER M 1500C/DM105.

Der tages forbehold for trykfejl, prisændringer og udsolgte varer – Ring!
Kuponen må gerne skrives af eller kopieres.
Alt er med min. 1 års garanti. Alle priser er incl. 22% moms.

NYHED: Lån op til 30.000 uden udbetaling med PRIVATfinans.

BMP-DATA

fbo-grafisk a/s 42 12 02 85

